

Metodología	Scrum (Elegida)	Extreme Programming (XP)	Kanban	ASD
Descripción	Los Equipos de Scrum normalmente trabajan en iteraciones (llamadas sprints) con una duración de 2 semanas a un mes. El product owner de Scrum prioriza los product backlog pero el equipo determina el orden en el que serán desarrollados. La validación de el software es validad al final de cada sprint o sprint review.	Es una metodología basada en la comunicación, la reutilización del código desarrollado y la retroalimentación. Los Equipos de XP normalmente trabajan con iteraciones muy cortas (1 o 2 semanas). El cliente prioriza los requerimientos.	Proveniente de japon, está metodología está enfocada al flujo de trabajo donde se puede tener un panorama general de cada proceso y de esta manera ayuda a identificar los cuellos de botella y poder descartar tareas para estimular el rendimiento, se aprovechan los plazos y ciclos de ejecución.	Lean da mejora continua de los procesos hasta llegar al objetivo final. Utilizando iteraciones cortas, pruebas continuas, equipo y retroalimentación de los usuarios, también se empodera a los miembros de los equipos consolidando la comunicación y la colaboración
Fases	1.-Recogida de requisitos 2.-Gestión de backlog 3.-Sprint Planning Meeting 4.-Ejecución de sprint 5.-Inspección e iteración	1.-Fase de planificación 2.-Fase de diseño 3.-Fase de desarrollo 4.-Fase de puesta en pruebas	1.-Lista de tareas por hacer 2.-Tareas en desarrollo 3.-Pruebas 4.-Despliegue 5.-Tareas terminadas	1.-Especular 2.-Colaborar 3.-Aprender(Calidad y rendimiento)
Roles	-Scrum Master -Product owner (PO) -Equipo de desarrollo	-Programador -Cliente -Tester -Coach -Consultor	-Service request manager -Service delivery manager -Equipo de desarrollo	- Cliente -Equipo de desarrollo -Consultor
Artefactos	-Product Backlog -Sprint Backlog	-Historias de usuario -Task card -Tarjetas CRC	-No hay artefactos definidos en kanban, pero se puede implementar los de Scrum y hacer una implementación de Scrumban.	-No hay artefactos definidos por que se centra en el ciclo de vida del proceso de desarrollo y la retroalimentación.
Característica	Flexibilidad para los desarrolladores en el proceso de desarrollo y validación del software.	Menor tiempo en los sprints y las tareas tienen un orden prioritario por el cliente.	Visualización del flujo de trabajo en tiempos ajustados y mejora la colaboración de los equipos.	Gestion adaptativa y desarrollo basado en componentes de forma iterativa

JUSTIFICACIÓN: A través de la metodología SCRUM, se logra de manera exitosa la integración de todas las partes involucradas en un proyecto. Además de que cada entregable puede ser usado para hacer pruebas y verificar sus funcionamiento. La participación y administración de SCRUM es sencilla y de fácil manejo para todas las etapas. De igual manera, se cuenta con un registro de labores realizadas y se le da seguimiento para lograrlo de forma eficiente. Dado que somos 4 integrantes los roles pueden ser rotados por cada uno y sin complicaciones en la división de tareas de estos, dando así mayor aprovechamiento el desarrollo del sistema y la comunicación entre los integrantes.

Referencias:

http://ingenieriadesoftware.mex.tl/61154_asd.html#:~:text=El%20desarrollo%20de%20software%20adaptable,continua%20del%20proceso%20al%20trabajo.&text=Sus%20principales%20caracter%C3%ADsticas%20del%20ASD,%C3%BC%20Iterativo.
<https://proyectosagiles.org/que-es-scrum/>
<https://iswugxp.wordpress.com/xp-vs-scrum/>
<https://enjoylife.com.ar/novedades/metodologias-desarrollo-agile-kanban-vs/>
<https://kanbanize.com/es/recursos-de-kanban/primeros-pasos/que-es-kanban>
<https://bbvaopen4u.com/es/actualidad/que-es-el-metodo-kanban-y-por-que-funciona-en-la-programacion-de-software>



Equipo 11

INGENIERIA WEB OTOÑO 2020

- García López Luis Alberto
- Hernández Bautista Jasan A.
- Morales Arcos Julio Daniel
- Pérez Xilo Miguel Ángel

